GONZZALEZZ

Cuando el calor del verano aprieta, sobre todo después de comer, nada hay mejor que una buena siesta, ¿verdad? Pues bien, eso es justamente lo que nuestro amigo González desea: domir.

Las pesadillas se ciernen sobre sus dulces sueños y en ellas el malvado despertador suena sin cesar tratando de despertarle. Ayúdale a alcanzarlo para que pueda terminar su siesta.

Si lo consigues, González terminará feliz sus sueños. Pero al nuevo día volverán las ganas de dormir y se encuentra muy lejos de su querida hamaca. Para llegar hasta ella, ha de atravesar el desierto, esquivar a los aguerridos pieles rojas y sortear innumerables dificultades, incluidos músicos callejeros que tocan sin cesar esperando una buena propina. Seguro que con tu ayuda González consigue llegar a la hamaca y echarse una buena siesta.

Diviértete con esta simpática aventura... y duerme buena siesta.

INSTRUCCIONES PRIMERA CARGA

En la primera carga, el movimiento se realiza bien andando, bien saltando. La potencia del salto es siempre la misma, pero hay varias formas de controlarlo.

Para saltar, basta con pulsar la tecla (o joystick) de saltar una vez. Si la vuelves a pulsar durante la fase de subida del salto, lo paras y empiezas a bajar. Si no la has vuelto a pulsar, al llegar a la máxima altura comienzas a bajar. En este momento, pulsando muy deprisa la tecla de salto retardas la caída.

Tanto durante la fase de subida como en la de bajada, puedes utilizar las teclas (o joystick) de derecha e izquierda para controlar el vuelo.

INSTRUCCIONES SEGUNDA CARGA

En la segunda carga existen diversos objetos que puedes coger y utilizar. Los reconocerás porque están parpadeando. Para cogerlos sitúate junto a ellos y pulsa la tecla (o joystick) de agacharse. Para dejarlos se usa la misma tecla y para usarlos, la tecla FUEGO. Su uso depende de cada objeto: la pistola se dispara (si tienes balas), mientras que la pipa te sienta a fumar, etc.

Sólo se puede llevar un máximo de cuatro objetos, uno en cada bolsillo. Las teclas 1, 2, 3 y 4 permiten cambiar de bolsillo. Si se coge un objeto del suelo teniendo seleccionado un bolsillo que tiene otro objeto, estos se intercambian, por lo que cogerás el del suelo, pero dejando el que llevabas.

La tecla de agacharse sirve también para entrar o salir de una habitación. Hay tres habitaciones a lo largo de esta segunda carga: la iglesia, la tienda del jefe y el saloom. Para entrar tienes que estar situado justo delante de la puerta.

El salto depende del impulso que lleves, por lo que si estás parado y pulsas la tecla (o joystick) de saltar verás que no pasa nada. Debes tomar carrerilla primero.

IMPORTANTE

La pistola no dispara si no tiene balas. La presencia de éstas se indica en la cartuchera del marcador. Por tanto, debes economizar tus disparos y procurar coger las cajas de balas. Puede llevar más de una caja de balas a la vez sin ocupar ningún bolsillo. El número de cajas de balas que llevar es el que indica el numerito más a la derecha del marcador. Cada caja de balas contiene seis.

CONTROLES:

MOVIMIENTO CON JOYSTICK O TECLAS

O	IZQUIERDA
P	DERECHA
Q	SALTA
A	AGACHA Y ENTRA*
SPC	SALTA/DISPARA Y USA*
1, 2, 3, 4	CAMBIA DE BOLSILLO*
CONTROL	PAUSA (AMSTRAD)
BORR	RETORNO AL MENU (AMSTRAD)
STOP	PAUSA (MSX)
BS	RETORNO AL MENU (MSX)
K	PAUSA (SPECTRUM)
G	RETORNO AL MENU (SPECTRUM)

* Movimientos en la segunda carga.

CARGA AMSTRAD

CINTA	PULSE CTRL + ENTER Y SIGA INSTRUCCIONES
DISCO	TECLEE I CPM Y RETURN

CARGA MSX

CINTA	BLOAD " CAS: ",R PULSAR RETURN
DISCO	PULSAR RESET

CARGA SPECTRUM

CINTA	TECLEE LOAD " "
DISCO	ELIGE CARGADOR Y PULSAR RETURN

DOBLE CARGA

Este programa tiene dos partes, cada una grabada en una de las caras de la cinta.

OBJETOS DE LA SEGUNDA CARGA

1 PISTOLA.
1 CUCHILLO (infinitos lanzamientos).
1 PIPA.
1 BOTELLA (excepto en Spectrum).
1 SPRAY DE INSECTICIDA.
2 BOLSAS DE DINERO.
1 BARRAS DE PAN.
VARIAS CAJAS DE BALAS (se cojen ellas solas sin agacharse).

GARANTIA

__OPERA SOFT, S. A.__ garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de faricación, grabación o carga. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene dificultad en hacer funcionar el programa y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a __OPERA SOFT, S. A.__